RETRO Manía

La Historia de los videojuegos según Micromanía - Nº6

1UP 240 HI-SCORE 5000 2UP 00








MATAMARCIANOS

DE «SPACE INVADERS» A «GALAGA»: ¡LOS PIONEROS DE LOS SALONES ARCADE!



Compañías

IMAGINE

DE LOS PRIMEROS CLÁSICOS A LAS CONVERSIONES ARCADE

Dan Dare

¡El héroe del futuro que conquistó los 8 bit!





Los pioneros retro

Parece extraño hablar del retro más retro. Es como una redundancia, pero sí, es interesante bucear en el retro más retro. En los orígenes. En aquellos juegos y máquinas que supusieron, en verdad, el nacimiento de los videojuegos. Por supuesto, es una somera revisión a los títulos más relevantes del género que dio origen a todo en los salones arcade: los matamarcianos. Y es que la primera recreativa comercial de la historia, el primer videojuego oficial, ya era una máquina de marcianos, aunque los que sentaron las bases nos invadieron muy poco después.

El nacimiento de los 16 bit

Si el mes pasado echábamos un vistazo al ordenador doméstico de 16 bit más popular en España, éste hacemos lo propio con el que inició esa era. El Atari ST fue toda una revolución en su momento, no sólo por el salto técnico sino por abrir nuevos frentes en áreas como la música y el soporte MIDI en una máquina doméstica. Y no nos olvidamos de compañías míticas, como Imagine, ni personajes legendarios como Dan Dare. Que empiece el juego.



SUMARIO

ATARI ST

La batalla de los 16 bit fue dura en la parte final de la década de 1980, y aunque Amiga fue para muchos el vencedor, el otro gran contendiente creó también una legión de fans por su potencial en áreas como gráficos y audio. Así era el Atari ST.

La historia de uno de los ordenadores más legendarios de 16 bit, el Atari ST, está, irónicamente, ligada al hombre que fundó la compañía que más competencia le hizo: Jack Tramiel. Y es que el fundador de Commodore, responsable de la producción y lanzamiento de máquinas como VIC-20 y C64, fue también el que puso en marcha la creación de Atari ST –y otras máquinas–, tras su salida de Commodore en 1984, por desavenencias con Irving Gould, uno de sus socios. Fundó una nueva empresa, Tramel Technology, para diseñar y lanzar un nuevo ordenador doméstico.

El crash de la industria del videojuego en 1983 le permitió hacerse con Atari cuando Warner Communications la puso en venta, lo que aprovechó para comenzar el desarrollo de lo que luego sería el Atari ST, basado en la CPU 68000 de Motorola. De ahí, de hecho, viene su nombre. ST se aplica a Sixteen/Thirty Two, por el



MÁS QUE JUEGOS: Las distintas aplicaciones de trabajo convertían al ST en una máquina versátil.





EL TOS EN ACCIÓN: El SO de Atari ST se basaba en iconos y ventanas, como el de Macintosh.

bus de 16 bit de datos para una CPU de 32 bit, el 68000. El objetivo de Atari, curiosamente, era competir con Apple, el número 1 de la época.

UN ÉXITO TARDÍO

Pero el mercado es despiadado y la aparición de Atari ST en Junio de 1985, pese a una buena acogida de jugadores y usuarios, no tuvo el éxito inicial que Tramiel deseaba por culpa de su mala fama entre muchos distribuidores y desarrolladores en su época en Commodore, que inicialmente estuvieron reticentes a dar su apoyo al ST, lo que lastró su despegue.

Atari había ideado, producido y lanzado el Atari 520 ST en menos de un año, lo que era algo asombroso en la época, aunque el modelo más conocido de la familia no fue, realmente, el primer ST de Atari.

EL PRIMER ST

Inicialmente, Atari tenía intención de desarrollar el ST en versiones de 128 KB –130 ST– y 256 KB –260 ST–, con el SO en disco para ser cargado en RAM, pero era algo que apenas dejaba memoria para correr programas. El 260 ST se lanzó en una tirada muy limitada en Europa.

La aparición del 520 ST resolvió los problemas de memoria, pero los primeros modelos seguían cargando el

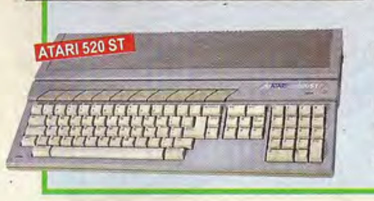
¿Y estos?...



¿Eres fan de Atari y no habías oído hablar del 1200 ST o del ST2? Tranquilo, no es extraño, porque nunca han existido, ni siquiera como proyecto, pero la atracción de la marca ha servido a diseñadores para dar rienda suelta a su imaginación. En: **www.deviantart.com** y **techmash.co.uk**



Los modelos de Atari ST



Aunque fueron muchos los modelos de Atari ST, todas sus variaciones se mueven en torno a las dos alternativas básicas –520 y 1040–, diferenciadas en un primer momento por su RAM –512 KB o 1 MB.

Los modelos STF fueron los siguientes a los originales. Movían los conectores de la fuente de la parte posterior de la carcasa, y los de joystick a la parte inferior en un hueco abierto a tal efecto, e incluían el floppy interno.

Los modelos que añaden la M (STFM) al final incluyen un modulador de vídeo para poder conectar el ordenador a un televisor.

Los STE eran modelos mejorados (enhanced) en su hardware multimedia y su sistema operativo.



Atari Coldfire



El proyecto Atari Coldfire arrancó en 2009 con el objetivo de construir un ordenador compatible Atari basado en una CPU Coldfire. El FireBee es el resultado, un ordenador similar al Falcon que ejecuta la mayoría de sus progra-



mas. Sus conectores son como los originales, pero además ofrece USB, funciona con FireTOS, puedes instalar disco duro de 2.5" o SSD y soporta tarjetas CompactFlash de 16 GB.

Tienes todos los detalles en la web del proyecto: **acp.atari.org**



sistema desde disquete –y ocupaba 206 KB–. La placa base ya estaba preparada para adaptar ROMs que incluyeran el SO, y unos meses después los siguiente modelos en producción ya montaban estos chips. A finales de 1985 los ST que se distribuyeron incluyeron, también, el modulador RF para conexión a un televisor. Había nacido el 520 STM.

EL SISTEMA TRAMIEL

La historia de los nombres relacionados con Atari ST está llena de leyendas y anécdotas. Antes mencionábamos que Jack Tramiel tenía como idea competir con Apple y su Macintosh, lo que valió a los primeros prototipos y modelos del ST el apodo de "Jackintosh". Por otra parte, uno de los elementos más característicos del ST, el sistema TOS, debe su nombre, según la versión a que hagamos caso, a corresponderse con las iniciales de The Operating System o a Tramiel Operating System.

El TOS estaba pensado originalmente para incluir el GEM GDOS (Graphical Device Operating System), pensado para que los programas trabajaran enviando comandos VDI (Virtual Device Interface) a los drivers cargados en GDOS. El objetivo era poder mandar instrucciones VDI a distintos dispositivos sólo pulsando en ellos. Pero el GDOS no estuvo listo a tiempo para el lanzamiento del ST, lo que llevó a que se lanzara como software, aunque ya se incluyó en los modelos siguientes al lanzamiento inicial. Las versiones que se incluían ya de GDOS soportaban fuentes vectoriales.

LA EVOLUCIÓN DEL DISEÑO

El diseño de la carcasa del Atari ST en todos sus modelos no ofrece variaciones externas apreciables, más allá de la inclusión o no de la unidad de disco floppy interna. Su responsable fue Ira Velinsky, el jefe de diseño industrial de Atari, y su aunque se trata

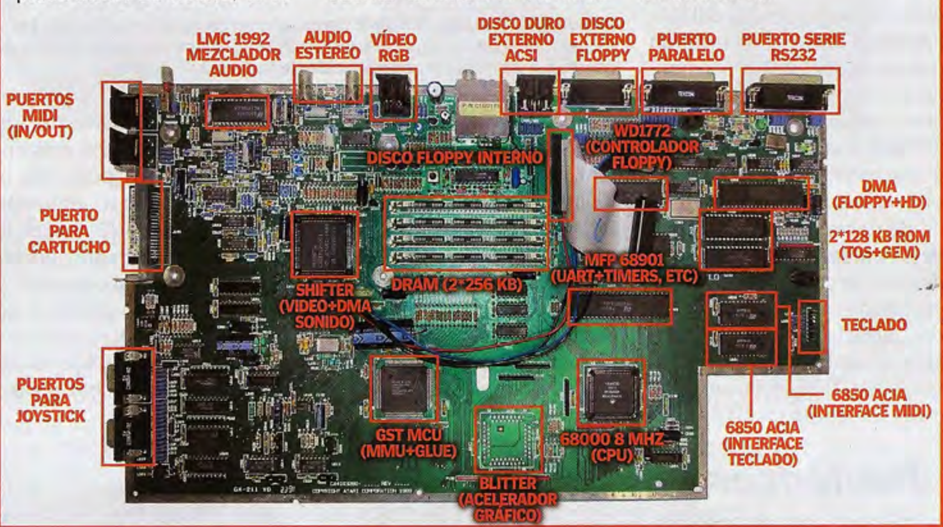


UN DISEÑO PRÁCTICO: Quizá sería hasta más acertado hablar de un diseño espartano, incluso en los periféricos.



La Placa Base

Cuando nos referimos al Atari ST –o mejor dicho, a la familia ST– no se puede hablar de un único diseño de placa base. De hecho, el ordenador de Atari es uno de los que más revisiones ha pasado en su arquitectura durante su vida. Teniendo en cuenta también la variedad de modelos ST existentes –entre ST, STE, STF, STM, STFM, 520, 1040, Mega, etc.– es difícil hablar de un único diseño.



de un "todo en uno" al estilo de los micros de 8 bit, su tamaño es mayor no sólo por las necesidades del hardware interno, sino porque en la época en que se lanzó, IBM había impuesto el estándar en el mercado de teclados que incluyeran el pad numérico y teclas de cursor.

Su carcasa es también reconocible por sus teclas de función en forma de rombo y su rejilla superior de ventilación.

Los puertos que incluía el ST eran variados y pensados para el futuro. Entre los estándar se encontraba un puerto serie RS-232, el Centronics de impresora, dos puertos para joystick y dos puertos MIDI. Como puertos específicos estaban el del monitor, el ACSI (similar al SCSI) DMA, el de la unidad de disco y el de cartuchos (para juegos y otras aplicaciones en ROM de 128 KB).

Los primeros discos que usaba el ST eran de una cara, pero las versiones posterio-

SIEMPRE CON SU MONITOR: Los monitores Atari –como los de Amiga, con Commodore– eran casi imprescindibles.





res podían usar discos de doble cara, para almacenar hasta 720 KB.

MÁS ALLÁ DE ST

Las limitaciones iniciales del Atari ST en el diseño del hardware, y los problemas del lanzamiento con el SO, hicieron que rápidamente Atari comenzara a hacer revisiones del diseño, placa base y funciones. En 1986 apareció el 1040 STF, que aumentaba la memoria a 1 MB, incluía una unidad de disco de doble cara en el lateral de la carcasa y desplazó los puertos de joystick a un hueco incomodísimo en la parte inferior del teclado. Este mismo diseño se aplicó luego al más básico 520 STFM. Hubo aún más modelos, como los STE –520 y 1040–, cuya nueva letra hacía referencia a las mejoras (enhancements) del hardware multimedia y el SO. Aumentaban la paleta a 4096 colores, incluían el coprocesador gráfico Blitter y más mejoras, como el chip de audio digital de dos canales para reproducir samples estéreo de 8 bit a 50 KHz. También fue el primer Atari con audio PCM.

El sonido, precisamente, fue uno de los apartados más envidiados del ST, pues era el primer ordenador doméstico con soporte MIDI, lo que le hizo extremadamente popular entre músicos aficionados y profesionales. Lo utilizaron en composiciones y conciertos artistas como Jean Michel Jarre, Fatboy Slim, Mike Olfield o Atari Teenage Riot.





PREPARADO PARA EL FUTURO: Como su gran competidor, el Amiga, los modelos de Atari St ofrecían unas posibilidades realmente envidiables de conexión y ampliación con su excelente variedad de puertos.

Periféricos ST

Aunque los ordenadores de 16 bit venían con un magnífico equipamiento de serie, había multitud de periféricos oficiales para Atari ST –y muchos otros de terceras compañías– para aumentar su potencial, más allá de los joysticks para jugar.

Desde unidades de disco externas, a módems para conexiones online –no existía Internet, pero las BBS estaban ahí–, pasando por discos duros e impresoras láser –un lujazo para la época– hacían del ST un pedazo de ordenador.



Disco externo: Las unidades SF354 y SF314 eran imprescindibles en los primeros modelos de ST.



Disco Duro: Los Megafile usaban el interfaz ACSI, con modelos de 20, 30 y 60 MB de capacidad.



Módem SX212: Un módem de 300/1200 baudios que, como curiosidad, se vendía sin cables.



Impresora SLM 804: Una láser asequible que apareció con el lanzamiento de la serie MegaST.



LOS "HIJOS" DEL ATARI ST

El diseño del ST derivó en nuevos modelos de ordenadores Atari –algunos muy efímeros– y algunos dispositivos revolucionarios para la época, como el ST Pad.

Atari Falcon



El gran heredero de la filosofía ST y llamado a ser su sucesor, tuvo una corta existencia comercial, pues el PC comenzó a apretar el acelerador y el Falcon 030 no pudo competir. Usaba un 68030 de 32 bit limitado por la arquitectura del bus de 16 bit. Estuvo menos de un año en producción.

Atari Mega STE



El Mega STE fue lanzado en 1991 y usaba el TOS como sistema. Se basaba en el hardware del STE, con versiones de 2 y 4 MB y disco duro interno SCSI. También había un modelo de 1 MB sin disco duro. Ofrecía la opción de cambiar la velocidad de la CPU con un interruptor, de 8 a 16 MHz.

Atari ST Book



Basado también en el hardware del STE, el ST Book era un portátil lanzado en 1991, mucho más estilizado que el STacy, pero sacrificaba algunas características interesantes, como la retroiluminación y el floppy interno. Incorporaba un Motorola 68HC000 a 8 MHz y tenía 1 MB de RAM.

Atari ST Pad



Un dispositivo poco conocido. El ST Pad era un ordenador portátil real que combinaba el TOS con PenOS para usar el lápiz electrónico que incorporaba. Su pantalla era muy parecida a la del ST Book. Usaba un 68000 a 8 MHz y 1 MB de RAM. Sin disco duro, usaba tarjetas de almacenamiento.

Atari STacy



Un portátil basado en arquitectura ST que podía funcionar con pilas –12 de tipo C, casi nada–, aunque sólo duraban 15 minutos. En su diseño era parecido a los Macintosh portátiles de la época. Usaba TOS 1.04, con un 68HC000 a 8 MHz y tenía 1 MB de RAM, además de floppy y un trackball.

Atari TT



Apareció en 1990 basado en la arquitectura ST y estaba pensado para funcionar como estación de trabajo Unix, aunque Atari tardó dos años en lanzar el port de Unix SVR4, lo que hizo que ese objetivo no se alcanzara. En 1992 el Falcon lo sustituyó, pero su menor potencia fue otro handicap.



LOS JUEGOS DE ATARI ST

Aunque la exclusividad de los juegos no era algo significativo en el catálogo de Atari ST, varios títulos hicieron época en el ordenador de la compañía americana.



Black Lamp: Un bufón en busca de su princesa adorada. El juego venía en el Atari ST Power Pack.



Cadaver: Juego isométrico de los Bitmap Brothers. Nuestra misión era matar al nigromante Dianos.



Cannon Fodder: La guerra nunca fue tan divertida como en este juego de Sensible Software.



The Chaos Engine: Otra vez los Bitmap Brothers, en un arcade de acción bélico de scroll múltiple.



Civilization: El clásico de Sid Meier en su versión ST ofrecía un aspecto excelente.



Dungeon Master: Otro gran clásico del rol, que explotaba de maravilla las posibliidades del ST.



Future Wars: La aventura gráfica de Delphine era una de las más destacadas, fuera de LucasArts.



Gods: La genial banda sonora y la jugabilidad de «Gods» lo convirtió en un clásico de los Bitmap Bros.



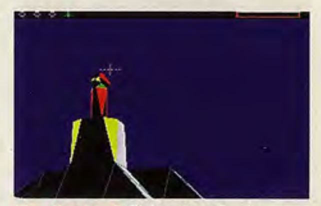
Heimdall: Uno de los mejores juegos de Core Design, mezcla de acción y aventura isométrica.



Sim City: El clásico de Maxis no era tan sofisticado como ahora, pero eran tan o más divertido.



The Inmortal: Aventura isométrica, en que un hechicero buscaba a su mentor en un peligroso laberinto.



The Sentinel: Evitar la mirada del centinela era la clave en este mítico juego de Geoff Crammond.



ATARI ST EN LA WEB

La comunidad de fans de Atari ST en Internet es numerosa y activa, y puedes encontrar páginas que ofrecen desde emuladores a revistas. ¡Hay de todo!



Atari Magazines: Tal y como suena, un archivo histórico de revistas dedicadas a Atari, publicadas en los años 80 y 90.
www.atarimagazines.com



Atari Mania: Excelente web actualizada al día y repleta de información, datos de juegos, emuladores... ¡Es genial!
www.atarimania.com



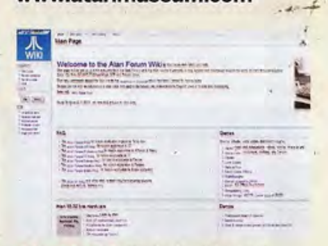
Atari Museum: Una web de divertido diseño en la que encontrar referencias a modelos Atari de todas las épocas.
www.atarimuseum.com



Atari Times: Una web dedicada a todo lo relacionado con Atari. Repleta de información sobre todos los modelos Atari.
www.ataritimes.com



Atari User: Aunque no está muy actualizada, ofrece una buena base de datos de modelos de Atari y revistas.
atariuser.blogspot.com.es



Atari Wiki: Toda la información relacionada con Atari se encuentra en esta extensa web, con contenidos de usuarios.
www.atari-wiki.com



Museo 8 Bits: Web dedicada al mundo retro plagada de datos e información. La sección de Atari es extensa y completa.
www.museo8bits.com



Quazoo: Un agregador que ofrece multitud de información sobra Atari ST, tanto en su historia como en sus modelos.
www.quazoo.com/q/Atari ST



Retro Informática: Web en español dedicada al mundo retro. No está muy actualizada, pero su información es interesante.
retroinformatica.wordpress.com



DAN DARE: DEL FUTURO A LOS 8 BIT



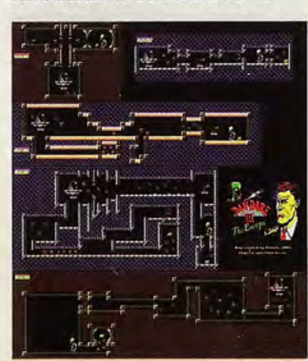
Entre los héroes que llegaron del Reino Unido a los juegos de 8 bit, Dan Dare ya era famoso en las islas británicas gracias a su pasado comiquero.

Literatura, cine y cómic son fuentes habituales en las que muchos estudios han buscado inspiración a la hora de desarrollar juegos. No es algo nuevo, y ya desde los años 80 comenzamos a ver personajes y nombres ligados a ellas. El de Dan Dare es uno de los más significativos de la época, pues su origen está en una de las sagas más longevas y veneradas del cómic británico.

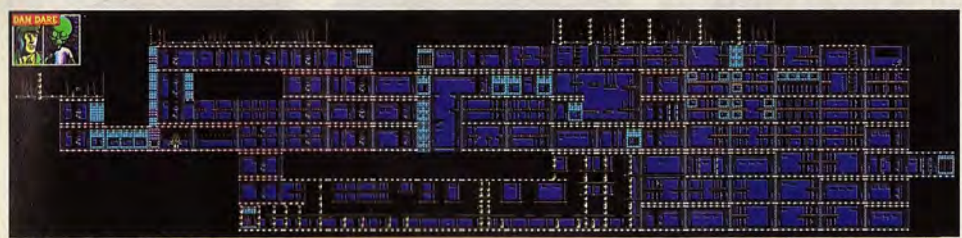
Nacido en los años 50, el coronel Dare es la quintaesencia del héroe británico del cómic y ahora, en el 65º aniversario de su nacimiento, no está de más recordar su paso por nuestros antiguos ordenadores. Un paso en forma de una trilogía que ya desde el título original sorprendio por su variedad, mezclando acción y plataformas y, eso sí, siempre mirando hacia el origen del héroe en sus primeros cómics de los años 50.

HÉROE EN EVOLUCIÓN

Con el tiempo, Dan Dare en el cómic fue evolucionando y sus historias de 2000AD, Revolver, The Planet, etc. son más oscuras que aquellas originales, algo más ingenuas, pero siempre con Mekon, el regente de los Treens de Venus, como su gran Némesis, algo que, por supuesto, los juegos de la trilogía «Dan Dare» recogían –no podía ser de otra manera– y que se convirtió en uno de los más recordados enemigos finales de la época. Pero la evolución de la trilogía también tiene sus secretos, que Mekon ha ocultado... hasta ahora.



¿ERA DAN O NO LO ERA?: La entrega final de la saga tuvo una accidentada historia en su inicio.



¡MÁS DE 120 PANTALLAS EN ZX SPECTRUM!: Además de ser la versión más colorista y lograda gráficamente y en cuanto a jugabilidad, el enorme mapa de la versión de Spectrum era todo un logro para la época.



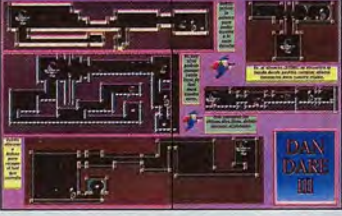




Dan Dare en Micromanía

La segunda mitad de los años 80 vio nacer y morir a Dan Dare en los videojuegos. La trilogía creada por Virgin Games se convirtió en asidua de las páginas de Micromanía durante ese tiempo, sobre todo en cuanto a las soluciones y mapas se refiere. Y es que sin ser uno de esos juegos de dificultad imposible, tan típicos de la época, sí eran juegos con no pocos desafíos a superar.





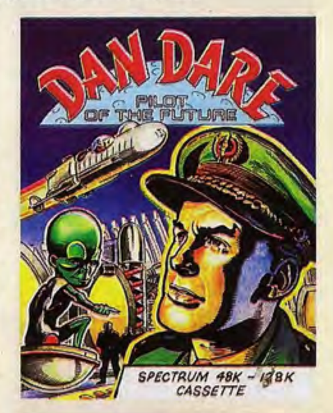


DAN DARE: PILOT OF THE FUTURE (1986)

Tres micros de 8 bit vieron nacer a Dan Dare, pero lo sorprendente de este primer juego es que no era el mismo en todas las máquinas. Algo nada habitual.

Como si de La Guerra de los Mundos se tratara, la trama de «Dan Dare: Pilot of the Future» nos sitúa ante una amenaza extraterrestre. Mekon, el rey de los Treens de Venus, ha enviado un asteroide hueco contra la Tierra, que la destruirá a menos que accedamos a sus demandas de conquista. Sin embargo, no contaba con Dan Dare, el heroico coronel británico, que se encargará de recorrer el asteroide para destruirlo.

La mezcla de acción y plataformas del juego de Virgin resultaba excelente en su versión de ZX Spectrum, colorida y bastante fiel al cómic de los 50. Más extraña en su mapa de la versión de Amstrad CPC –y con peores gráficos–... ¡y totalmente diferente en la de C64! En la última, el héroe no tenía armas, sólo sus puños para luchar contra el enemigo, y la lucha final contra Mekon, tras liberar a Digby y el Profesor, era a base de granadas.





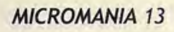










Del cómic al ordenador



Más de 50 años lleva el bueno de Dan Dare recorriendo el universo del cómic, desde aquel "Coronel Daniel McGregor Dare" que apareció por primera vez en el cómic Eagle, en 1950, a la miniserie de Virgin Comics escrita por Garth Ennis (2008) –el mismo autor del genial Preacher.

Incluso dio el salto a otros medios, como la radio española, apareciendo en un serial de los 50 con el nombre de Diego Valor.



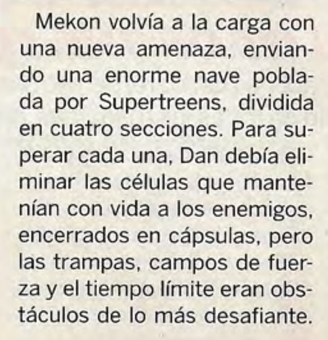
DAN DARE II: MEKON'S REVENGE (1988)

Pese a lo que ocurrió en el primer juego, Mekon no estaba muerto. Había vuelto y quería venganza.

Gang of Five, como también ocurrió con «Pilot of the Future», desarrolló «Mekon's Revenge». La fórmula se renovó en diseño y jugabilidad, aunque plataformas y acción seguían siendo la base de todo... pero con sorpresas.



MOTOS E INVASORES

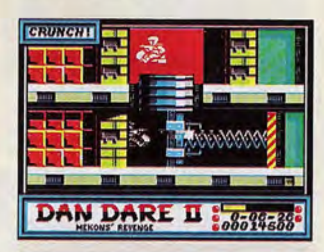


Mekon volvía a la carga con una nueva amenaza, enviando una enorme nave poblada por Supertreens, dividida en cuatro secciones. Para superar cada una, Dan debía eliminar las células que mantenían con vida a los enemigos, encerrados en cápsulas, pero las trampas, campos de fuerza y el tiempo límite eran obstáculos de lo más desafiante.



Además, lo más novedoso era que ahora podíamos explorar la nave usando una especie de moto flotante –cuyo manejo era difícil a más no poder– y... ¡luchar como Mekon! Eso sí, este modo era de una dificultad endiablada.






















DAN DARE III: THE ESCAPE (1990)

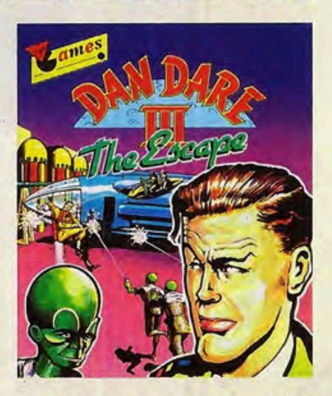
El capítulo final comenzó de forma atípica: iba a ser otro juego. Pero Probe y Virgin llegaron a un acuerdo.

El nacimiento de «Dan Dare III: The Escape» se originó en otro juego; sí, como suena. Gang of Five ya no fue el responsable de su producción, sino que de ella se encargaron David Perry y Nick Bruty –los responsables años después de «Earthworm Jim» y «MDK», entre otros– cuando trabajaban para Probe. Y su desarrolló se hizo a partir de un juego que la pareja tenía a medias y que nada tenía que ver con el héroe del cómic: «Crazy Jet Racer». De hecho, éste llegó a aparecer en un artículo de preview en la revista inglesa Computer & Video Games, y se podía ver que era idéntico a lo que luego apareció como «Dan Dare III».

EL EFECTO DAN DARE

Poco antes del lanzamiento de «Crazy Jet Racer», Probe y Virgin llegaron a un acuerdo para aprovechar el trabajo realizado, y se decidió que se cambiaría el protagonista –adoptando la identidad de Dan Dare– y los enemigos treens ofrecerían un aspecto diferente, aunque Mekon volvería como gran jefe final.

Este rocambolesco desarrollo nos llevó a una trama basada en el regreso de la amenaza extraterrestre, que ahora hablaba de experimentos genéticos –quizá para explicar también ese extraño cambio de diseño en los enemigos– que Mekon quería aplicar en el héroe. Más sofisticado y colorista, con Dan usando un jetpac y armas más poderosas, cerró brillantemente la trilogía.









Arriba y abajo

1 PONG
Atari, 1972 - Acción arcade

El segundo videojuego de la historia corresponde a Atari y su creador, Nolan Bushnell. La recreativa arrasó allá donde se estrenó.

2 ASTEROIDS
Atari, 1979 - Acción arcade

Este clasicazo se estrenó inicialmente en recreativas, pero pronto se convirtió en uno de los títulos más emblemáticos de Atari en otras plataformas.

3 RIVER RAID
Activision, 1982 - Acción arcade

«River Raid» se estrenó en Atari 2600. Maniobras frenéticas sobrevolando el río para destruir los puentes vitales para el enemigo.

4 BREAKOUT
Atari, 1976 - Acción arcade

Aunque el concepto se hizo mucho más popular bajo el título de «Arkanoid» y sus múltiples variantes, fue «Breakout» el precursor original.

5 SPACE INVADERS
Taito, 1978 - Acción arcade

El término matamarcianos viene de este clásico inmortal de Taito que hasta inspira hoy una próxima película de Warner Bros.

6 PAC-MAN
Namco, 1980 - Acción arcade



Tratándose de uno de los juegos más influyentes y versionados de todos los tiempos, el "Comecocos" también es un juego inolvidable.

7 STAR RAIDERS
Atari, 1979 - Acción arcade

¡El combate espacial nunca había sido tan divertido! En apenas los 32K de la primera versión, contenía unos estupendos gráficos.

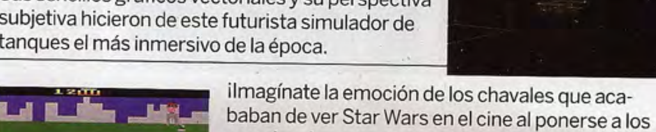
8 GAUNTLET
Atari / US Gold - Acción arcade

Tras el bombazo en recreativas, el "guantelete" irrumpió en las consolas domésticas a lo grande y las versiones de Atari fueron de las más fieles.

9 BATTLEZONE
Atari, 1980 - Simulación, acción

Sus sencillos gráficos vectoriales y su perspectiva subjetiva hicieron de este futurista simulador de tanques el más inmersivo de la época.

10 STAR WARS
Atari, 1983 - Acción arcade



¡Imagínate la emoción de los chavales que acababan de ver Star Wars en el cine al ponerse a los

11 KABOOM!
Activision, 1981 - Acción arcade



La conocida onomatopeya de los cómics anunciaba de qué iba este juegazo, exclusivo de las consolas Atari, desactivando bombas.

12 COMBAT
Atari, 1977 - Acción arcade

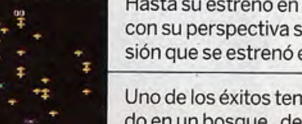
Fue uno de los juegos exclusivos de Atari más recordados para jugar en compañía. Dos oponentes se enfrentaban en un duelo de tanques.



13 WARLORDS
Atari, 1980 - Acción arcade

Un enfrentamiento a cuatro bandas, defendiendo tu castillo de los cañones enemigos. Venía a ser una especie de «Breakout» para cuatro jugadores.

14 TEMPEST
Atari, 1987 - Acción arcade



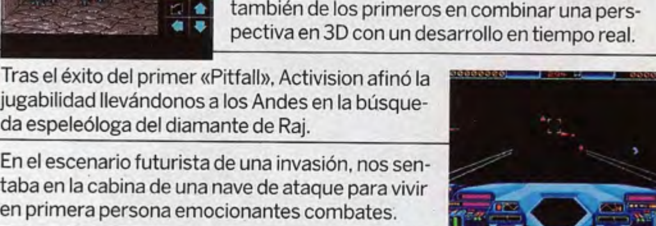
Tanto «Tempest» como su continuación, «Tempest 2000», fueron dos rotundos éxitos en todas las plataformas en las que se estrenaron.

15 DUNGEON MASTER
FTL Games, 1987 - Rol

Fue uno de los más grandes JDR de la época, y también de los primeros en combinar una perspectiva en 3D con un desarrollo en tiempo real.

16 PITFALL II: LOST CAVERNS
Activision, 1984 - Acción / Plataformas

Tras el éxito del primer «Pitfall», Activision afinó la jugabilidad llevándonos a los Andes en la búsqueda espeleóloga del diamante de Raj.



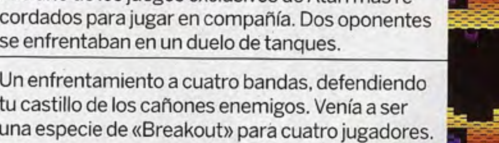
17 STARGLIDER
Argonaut, 1986 - Acción

En el escenario futurista de una invasión, nos sentaba en la cabina de una nave de ataque para vivir en primera persona emocionantes combates.

18 MISSILE COMMAND
Atari, 1980 - Acción arcade

En «Missile Command» disponías de defensas de misiles para detener a los invasores... El cursor te permitía apuntar para interceptar los ataques.

19 ALIEN VS. PREDATOR
Rebellion, 1994 - Acción



Hasta su estreno en PC el mejor y más realista, con su perspectiva subjetiva, fue sin duda la versión que se estrenó en Atari Jaguar.

20 CENTIPEDE
Atari, 1980 - Acción arcade

Uno de los éxitos tempranos de Atari 2600. Perdido en un bosque, debías disparar para destruir las secciones del ciempiés que te acechaba.

MICRO Manía

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de Micromanía, partiendo de los últimos programas aparecidos en el mercado, valorando las opiniones vertidas en las más prestigiosas revistas inglesas de ordenadores, y teniendo en cuenta los volúmenes de ventas de cada uno de los programas.
En un futuro próximo esperamos la colaboración de nuestros lectores, que serán los que decidan qué puesto deberá ocupar cada programa en esta lista.

The Name of the Game...



Para muchos jugadores veteranos, Imagine está asociado a la magia que desprendían los primeros títulos que aparecieron en los años 80 para micros domésticos. Y para muchos desarrolladores españoles, también.

La década de los 80 vio nacer y morir a una de las compañías legendarias del desarrollo británico para 8 bit. Tan mítica como accidentada fue la historia de Imagine (The Name of the Game), fundada en 1982 y asentada en Liverpool; fue una de las primeras compañías profesionales en producir software para Spectrum y VIC 20.

Sus fundadores no eran unos novatos. Mark Butler, Eugene Evans y David Lawson procedían de Bug-Byte, y los dos primeros habían trabajado previamente en Microdigital, una de las primeras cadenas de tiendas de informática en el Reino Unido. Pero durante su primer año y pico de vida, lanzando títulos que hoy

Compilaciones Imagine

Como compañía especializada en la adaptación de grandes éxitos de máquinas recreativas –sobre todo desde la compra de Ocean–, aparecieron en el mercado tres grandes recopilaciones de juegos con el sello de Imagine: Konami Arcade Collection, Konami Coin Op Hits y Taito Coin op Hits.

Aunque, de hecho, los juegos aparecidos en Konami Coin Op Hits se repitieron en el otro pack Konami, que sumaba cinco más. Hoy en día, se trata de recopilatorios muy raros de encontrar y, por tanto, muy buscados por los coleccionistas y nada baratos. Más si están completos.





La referencia de Dinamic

Imagine fue una inspiración para los Ruiz, tanto para crear juegos como para fundar Dinamic, y el círculo se cerró cuando, años después, llegaron a un acuerdo con la compañía de sus sueños para lanzar en Reino Unido algunos de sus títulos más emblemáticos entre 1987 y 1988. Alguno, como «Game Over», incluso tuvo su anécdota con aquel cartel censurando los "encantos" de la chica del mismo.









son considerados clásicos totales, como «Alchemist» o «Stonkers», empezaron los problemas financieros.

LOS MEGAGAMES

Parte del problema vino por la propia ambición de la compañía. Imagine diseñó un plan estratégico para producir lo que ellos llamaban "megagames", juegos complejos y avanzados para la época que exigirían incluso periféricos hardware extra para su funcionamiento. Una intensa campaña de publicidad durante meses, en las principales revistas británicas del sector, anunciaba dos juegos, «Psyclapse» y «Bandersnatch», como los primeros "megagames" de Imagine a 30 libras, algo desmesurado para la época. Estábamos en 1983 y los problemas de dinero en la compañía eran ya públicos y notorios.

Los juegos nunca llegaron a salir e Imagine se vio forzada a aceptar la oferta de compra de Ocean, que mantuvo la marca hasta el final de la vida de la compañía, a finales de los años 80. Durante ese tiempo aparecieron grandes juegos, muchos licencias de Konami y Taito. Imagine tuvo una vida breve, pero intensa.



De Imagine a Ocean



La historia de Imagine fue accidentada desde sus comienzos. Apenas había pasado un año de su fundación cuando el proyecto "Megagames", con «Psyclapse» y «Bandersnatch» a la cabeza, comenzó a producir los primeros quebrantos económicos, que a finales de 1983 ascendían a decenas miles de libras que debían a revistas del sector por páginas de publicidad no pagadas sobre ambos juegos, que nunca vieron la luz.





IMAGINE: JUEGOS PARA UNA DÉCADA

Durante casi 10 años de vida, entre Imagine y Ocean, la compañía lanzó un catálogo repleto de clásicos.



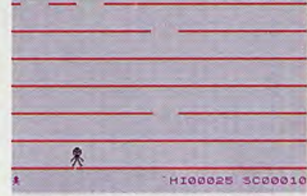
Arcadia (1982)
El primer juego de la compañía era un matamarcianos para ZX Spectrum, bastante divertido.



Ah Diddums (1983)
Uno de los juegos más extraños de Imagine, en que manejábamos un osito de peluche.



Alchemist (1983)
Clasicazo en el que disfrutábamos de acción y aventura manejando a un mago.



Jumping Jack (1983)
Debíamos subir a Jack hasta lo alto de la pantalla, saltando por los agujeros y sin caernos.



Molar Maul (1983)
Un juego surrealista en que debíamos cuidar de una dentadura, con cepillo y pasta dental.



Schizoids (1983)
Había que manejar una excavadora espacial en un juego con reminiscencias de «Asteroids».



Stonkers (1983)
Uno de los grandes éxitos de Imagine, con un revolucionario juego de estrategia en 8 bit.



Zip Zap (1983)
Otro gran juego, en que controlábamos a un droide en un planeta infestado de aliens.



Zzoom (1983)
Salvar a unos refugiados de los bombardeos y ataques enemigos era nuestr objetivo.



BC Bill (1984)
¿Vivir en la prehistoria y con dinosaurios? Todo era posible en este juego tan original.





Comic Bakery (1984)

Ser un cocinero y luchar contra mapaches no era fácil en la versión C64 del juego de Konami.



HyperSports (1985)

Adaptación de la recreativa de Konami, con múltiples disciplinas deportivas para jugar.



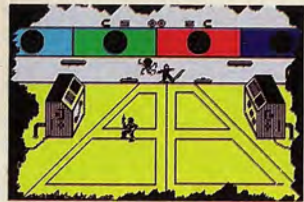
World Series Basketball (1985)

Un juego de equipo total, con una gran simulación de baloncesto, para 1 o 2 jugadores



Green Beret (1986)

Un juego de acción explosivo, en que debíamos cargarnos a los malvados rusos.



Cosmic Cruiser (1984)

Dos juegos en uno, en que debíamos rescatar a los tripulantes de una estación espacial.



Mikie (1985)

Mikie debía darle un mensaje a su novia, esquivando profesores, cocineros y animadoras.



Yie Ar Kung Fu (1985)

Uno de los juegos de lucha más sensacionales de 1985, y un auténtico clásico del género.



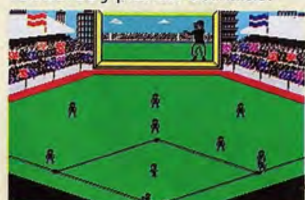
Konami's Golf (1986)

Un simulador de golf, con el sello de Konami, que era todo un logro en 8 bit para la época.



Pedro (1984)

El pobre Pedro debía defender su huerto de los ataques de roedores y plantar semillas.



World Series Baseball (1985)

Una divertidísima adaptación del baseball americano en un juego muy completo.



Galivan (1986)

Una adaptación del arcade en que íbamos consiguiendo armas para matar a los malos.



Konami's Ping Pong (1986)

Divertido a más no poder y con una gran música. Eso sí, ganar a la máquina era dificilísimo.





Konami's Tennis (1986)

Aunque no era tan jugable ni divertido como «Match Point» y otros, era un buen juego.



Movie (1986)

Genial mezcla de aventura y cine negro, que permitía escribir diálogos en los bocadillos.



Super Soccer (1986)

Cambia la cancha de «World Series Basketball» por un campo de fútbol y ya lo tienes.



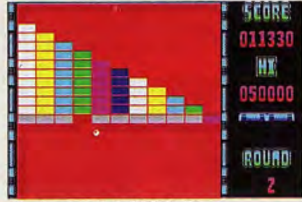
TerraCresta (1986)

Adaptación de una genial recreativa de matamarcianos de scroll vertical.



Yie Ar Kung Fu 2 (1986)

La segunda parte del clásico de lucha no era tan revolucionario, pero sí muy divertido.



Arkanoid (1987)

Adaptación oficial –hubo clones a porrillo– de la grandísima recreativa de Taito.



Athena (1987)

Arcade de plataformas inspirado en la mitología griega, adaptado de la recreativa de SNK.



Legend of Kage (1987)

Kage, el ninja, debe rescatar a su amada princesa Kiri de los villanos Yoshi y Yuki.



Mag Max (1987)

El juego de palabras con la película de Mel Gibson no es casual, en este arcade futurista.



Psycho Soldier (1987)

Un juego de acción de scroll lateral, adaptado de la máquina de SNK, de la saga «Athena».



Renegade (1987)

Luchar contra las bandas callejeras era el objetivo en esta adaptación de la recreativa.



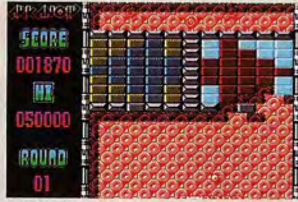
Salamander (1987)

Un mítico matamarcianos de scroll lateral, versión para micros de la máquina de Konami.

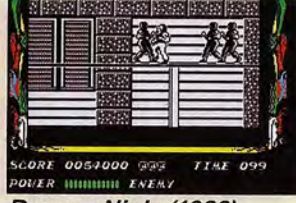




Slap Fight (1987)
Probe realizó la conversión de este matamarcianos de scroll vertical de Taito.



Arkanoid 2 Rev. of DOH (1988)
Segunda parte del machacaladrillos más famoso de la historia, con más pantallas.



Dragon Ninja (1988)
Otro mítico juego de acción y artes marciales, adaptación de la recreativa de Data East.



Guerrilla War (1988)
Guerrilla War era una recreativa de SNK, ambientada en una guerra de guerrillas caribeña.



Play for Your Life (1988)
Un juego que sólo apareció en la cinta de regalo de la revista británica Your Sinclair.



Rastan (1988)
Otra recreativa de Taito versionada a 8 bit, con un estilo de acción inspirado en Conan.



Target Renegade (1988)
Combates callejeros en 8 bit en esta secuela de «Renegade» y versión original de Ocean.



The Vindicator (1988)
Un shooter en que el que había que salvar el mundo de una amenaza alienígena.



Typhoon (1988)
Arcade de scroll vertical, versión de la recreativa de Konami, en plan juego bélico.



WEC LeMans (1988)
Juego de coches basado en la famosa carrera. Es adaptación de una recreativa de Konami.



Renegade III (1989)
El capítulo final de la saga «Renegade», con luchas, artes marciales y hasta robots.



Victory Road (1989)
Secuela de «Ikari Warriors», es uno de los últimos títulos lanzados con el logo de Imagine.



MATAMARCIANOS: ESENCIA DE VIDEOJUEGO



Si hay un género que ha definido el universo mismo de los videojuegos son los "matamarcianos". Y estos definieron el futuro.

Durante la década de 1970 y los primeros años de la siguiente, los videojuegos eran un universo en el que reinaban los salones arcade y las máquinas recreativas. Y un género en particular dominaba el panorama: los matamarcianos. Arcades en los que pequeñas naves disparaban sus armas contra supuestos invasores extraterrestres eran los juegos con los que empezó a crecer la primera generación de videojugadores. De hecho, la primerísima máquina recreativa –que también era el primer videojuego comercial de la Historia, a la sazón– era un matamarcianos.

HACIA EL INFINITO

«Computer Space», de Nutting Associates, fue creado por Nolan Bushnell y Ted Dabney –que luego fundaron Atari y crearon «Pong»– y ofrecía un mueble de arriesgado diseño kitsch setentero. Apareció primero en version de un jugador, con controles de botones, y después en una versión más avanzada para dos jugadores, incorporando joysticks. Era 1971. Faltaban seis meses para que apareciera la Magnavox Odyssey y un año para que Atari lanzase «Pong».

Pero durante esa década un puñado de títulos marcaron el camino a seguir y definieron el futuro. Primero, sobre pantallas fijas que se iban pasando, con niveles de dificultad creciente, oleada tras oleada de invasores a exterminar. Después, los diseños evolucionaron y los arcades de scroll vertical –«Terra Cresta», por ejemplo– y lateral –«Scramble», «Infiltrator»...– empezaron a abrir una nueva vía por la que llegarían clásicos de la talla de «R-Type» o «Salamander», con los años.

Sin embargo, nos hemos querido centrar en aquellos pioneros que, tras «Computer Space», nos hicieron rascarnos el bolsillo más de lo que nos hubiera gustado, practicando hasta aprovechar aquellas monedas de cinco duros durante tiempos imposibles, en partidas que ponían a prueba nuestra concentracion, paciencia y entusiasmo. Estos son los juegos con los que creció una generación.



¡ACABA CON ELLOS!: La nave controlada por el jugador debía acabar con los platillos volantes.



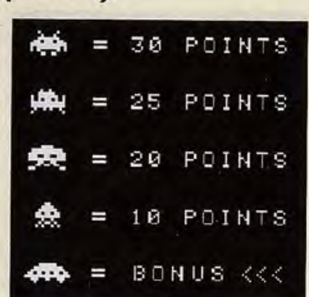


Space Invaders (1978)

El genuino matamarcianos. «Space Invaders» nació en 1978 de la mano de Tomohiro Nishikado para Taito, primero en Japón y luego saltando a Estados Unidos, y al resto del mundo a finales del mismo año.

La idea no podía ser más simple, pero revolucionaria para la época: una serie de invasores extraterrestres alienados en filas iban desplazándose de un lado a otro de la pantalla, primero despacio, acelerando progresivamente su velocidad y descendiendo en cada pasada completa de un extremo a otro. En la parte inferior de la pantalla, un cañón deslizante manejado por botones de izquierda y derecha –sí, los primeros modelos de «Space Invaders» no usaban joystick, sino botones– nos servía para defendernos y eliminar, disparo a disparo, a los extraterrestres, que también mandaban sus andanadas.

La cosa se complicaba con unas barreras que nos protegían, pero también paraban



¡APUNTA BIEN!: Cada nave enemiga tenía una recompensa diferente en cuanto a puntuación.

nuestros disparos, mientras se desintegraban paulatinamente con cada uno. De vez en cuando, aparecía en lo alto un platillo volante que entraba y salía de la pantalla y tenía puntuación especial. Así, indefinidamente hasta perder todas las vidas que teníamos.

CLASICAZO

«Space Invaders» tuvo una producción de un año en su propio hardware y su código, ya que los ordenadores disponibles entonces no eran lo bastante potentes para las necesidades de la idea que Nishikado tenía en mente.

Entre versiones arcade –nueve distintas– y sumando las de consola, portátiles, variaciones, etc. se calculan en casi 40 los juegos –oficiales– diferentes de «Space Invaders» desde su nacimiento hasta hoy. Si nos ponemos a contar los clones, el número se dispara. «Space Invaders» fue el auténtico pionero del matamarcianos.



BOTONES INVASORES: El modelo deluxe de imagen reflejada en espejo y manejo por botones.



BARRERAS DEFENSIVAS: Además de protegernos de los ataques, podían parar disparos propios.



¡DALE AL OVNI!: El platillo volante se paseaba por la parte superior de forma aleatoria y daba bonus.



TAMBIÉN EN MESA: La versión original japonesa tambien tuvo una variante con modelo de mesa.







Galaxian (1979)

Heredero directo de la fórmula de «Space Invaders», Namco tomó buena nota del juego de Taito para diseñar y desarrollar «Galaxian». La recreativa original apareció algo más de un año después de «Space Invaders» –junio en el juego de Taito, octubre en el de Namco–, para luego pasar a Estados Unidos y al resto del mundo un par de meses después, a finales de año.

«Galaxian» es una evolución directa de «Space Invaders». De nuevo, una oleada de alienígenas en perfecta formación, se va desplazando lateralmente por la pantalla, de un extremo a otro, disparando y descendiendo, cada vez a mayor velocidad.

Sin embargo, «Galaxian» introdujo con éxito diversas novedades, tanto técnicas como en el diseño de jugabilidad, que luego fueron evolucionando en títulos posteriores del género, e influyeron en muchos otros tipos de juego, desde «Pac-Man» a muchos otros.



UNA MISION NO TAN SENCILLA... Destruir a los invasores era el objetivo, pero eran escurridizos.



LAS "MOSCAS" NOS INVADEN: «Galaxian» le dió un vuelco a la idea original de «Space Invaders».

ALIENS INTELIGENTES

Lo más evidente, además de ser un juego en color y no en blanco y negro, eran los patrones de ataque. De vez en cuando, una escuadrilla de aliens hacía ataques saliendo de la formación, hacia nuestra nave. Además, no seguían un rumbo siempre igual. Teniendo en cuenta que sólo podía haber un disparo en pantalla –nuestro– y las variaciones de los ataques, era bastante fácil caer ante los invasores.

En el lado técnico, el uso de la músico de fondo, el scroll del escenario estrellado y el uso de iconos en pantalla fueron elementos inéditos.



VERSIONES Y MÁS VERSIONES: En más de 40 años han aparecido versiones para casi todas las máquinas.



¿MEJOR QUE EL ORIGINAL?: Algunas versiones domésticas, como la de Atari 2600, eran algo rarunas.





Galaga (1981)

Para el profano, las diferencias entre «Galaxian» y «Galaga» apenas son apreciables. Dos años separan a ambos juegos; ambos de Namco, ambos de la misma saga. De hecho, «Galaga» es el sucesor oficial y directo de «Galaxian». Comparten una fórmula similar en concepto, pero esos dos años implican un mundo en videojuegos, aunque fuera hace tanto tiempo.

Los invasores volvieron, seguían organizándose en formaciones y atacando a nuestra nave situada en la parte inferior de la pantalla... pero no todo era similar.

EVOLUCIÓN ALIEN

Los invasores ya no aparecían de golpe en pantalla, sino que se iban sumando a la formación al iniciar cada fase. Cuando estaba completa, atacaban disparando o lanzándose a lo kamikaze. Y, además, Namco introdujo la posibilidad de disparar más de una vez.

Pero lo más llamativo, sin duda, era que los alienígenas podían capturar nuestra nave con un rayo tractor. Un jefe Galaga podía lanzarse a ello y si no lo abatíamos a tiempo –con dos disparos– capturaba la nave que se unía a la formación. Podíamos recuperarla, pero era duro.

Como curiosidad, la máquina de «Galaga» aparecía en la mítica "Juegos de Guerra".



¡LA VUELTA DE LAS "MOSCAS"!: Dos años después los invasores volvieron al ataque en «Galaga».





UN ATAQUE MÁS COMPLEJO: Las rutinas de los ataques de los invasores eran más complejas que en «Galaxian», incluyendo el rayo tractor.



EL SUCESOR: «Galaga» era el sucesor de «Galaxian» y llegó a eclipsar al original en su éxito.

¡Que viva el Pixel Art!



La influencia de «Galaga» en la cultura retro es total. Obras modernas de pixel art se inspiran en él, «Space Invaders» y otros. Uno de los diseñadores cuyo trabajo se inspira en ellos es Metin Seven. Los alien que puedes ver a pie de página son suyos. Puedes comprar sus obras impresas en alta calidad en: **metinseven.com**






Moon Cresta (1980)

Muchas de las innovaciones de diseño de «Moon Cresta» en el mundo de los matamarcianos –un juego quizá con no tanto reconocimiento como un «Galaga»– fueron sin embargo aprovechadas por recreativas posteriores, incluyendo, al propio «Galaga» de Namco.

«Moon Cresta» apareció en 1980, producido por Nichibutsu, entre «Galaxian» y «Galaga». Una de sus mayores innovaciones es que se trata de un juego en el que los invasores alienígenas no son tan previsibles como en juegos anteriores. Olvídate de las formaciones y la organización. De hecho, excepto la oleada inicial cuando entraban en pantalla, su comportamiento parecía errático e imprevisible –aunque no lo era–, lo que aumentaba mucho la dificultad.

Inicialmente, además, el potencial ofensivo de nuestra nave era mínimo, en la línea de los «Galaxian» y similares, con un cañón simple. Pero a medida que pasábamos niveles –cuatro, en la primera oleada–... ¡nuestra nave crecía!



NO TAN MODESTO: Técnicamente la versión de Spectrum era modesta, pero igual de divertida.

¡ENSAMBLAJE!

Ensamblar nuevas partes en nuestra nave era una de las claves del diseño de «Moon Cresta». Pasados cuatro niveles, sumábamos la segunda fase a la nave, añadiendo dos cañones más. Pasados dos niveles más, se sumaba la tercera. Pero el ensamblaje era otro desafío del juego. Si lo hacías mal, las fases de la nave chocaban y se destruían. Si lo hacían bien, podías tener hasta cinco cañones, que se "reseteaban" al inicial cada ocho niveles del juego.

«Galaga» usaba ese concepto de ensamblar dos "vidas" –que es lo que eran–, pero de otro modo, por influencia de «Moon Cresta».



UN NUEVO MUNDO: En «Moon Cresta» se aprecian detalles de modernidad en el diseño.



¡ENSAMBLADA!: Ensamblar las tres fases de la nave nos daba más poder y resistencia al luchar.



TAMBIÉN EN CASA: Las versiones domésticas, como la de CPC, estaban bastante logradas.



EL MC 50001: Los modelos de mesa fueron poco habituales en Europa.





Phoenix (1980)

De nuevo, la fórmula «Space Invaders» aparece como la base de un "matamarcianos" mítico: «Phoenix».

El juego desarrollado por Amstar Electronics –empresa de Phoenix, Arizona, así que el nombre...– y lanzado por Taito en Japón, en 1980, y Centuri, en Estados Unidos, volvía a enfrentarnos a una invasión alienígena, aunque esta vez el combate se producía en el espacio exterior.

Los extraterrestres eran muy peculiares, en esta ocasión, ya que se trataba de una especie de pajarracos alienígenas –la inspiración del ave fénix– que atacaban desde la parte superior, en formación y lanzándose en ataques individuales, tanto con disparos como con la intención de chocar contra nuestra nave.

Cada nivel ofrecía cinco fases. En las dos primeras las ráfagas se producían del modo citado, en las dos siguientes, aparecían unos huevos que eclosionaban saliendo de ellos pájaros mayores –los fénix–, que sólo podías eliminar acertándolos en medio; y la fase 5 era el combate contre el "jefe" final –cuando el concepto aún no existía–: la nave nodriza.

MÁS DIFÍCIL TODAVÍA

Las rutinas de ataque de los pájaros y la aparición de la nave nodriza hacían que «Phoenix» se distinguiera de cualquier otro juego de la época, también por su dificultad. Y eso que contábamos con la ayuda de un escudo, que podíamos activar, aunque paralizaba nuestra nave. Sólo un año después, con la aparición de su continuación oficial, «Pleiads», desarrollado por Tehkan, la dificultad subió en los matamarcianos. Pero «Phoenix» fue todo un hito.



CADA VEZ MÁS IMPREVISIBLE: Las rutinas diseñadas para «Phoenix» mezclaban los estilos clásicos de «Galaxian» con mayor imprevisibilidad.



¿PÁJAROS O ALIENS?: En «Phoenix» el enemigo alien era a la vez un ser mitológico.

Primer Jefe



Se puede decir que «Phoenix» fue la primera recreativa en ofrecer lo más parecido a un jefe final. Superadas las fases necesarias, debíamos atacar la nave nodriza de los pajarracos alienígenas para eliminar a su líder, mientras aguántabamos oleadas de ataques.










NAVY MOVES

NAVY MOVES es el arcade más alucinante de los últimos años. Si no te lo crees, observa detenidamente lo que te espera...

Cuando todo esto haya pasado por tu pantalla, descubrirás que apenas has empezado. Tu habilidad se verá en tela de juicio con este magnífico arcade. Cualquier parecido con otro video-juego es pura coincidencia.

SPECTRUM AMSTRAD MSX

CASSETTE 875 PTS. DISCO 1.750 PTS.

DINAMIC LIDER EN VIDEO-JUEGOS

Publicidades originales de las 1ª y 2ª épocas de Micromanía





Publicidades originales de las 1ª y 2ª épocas de Micromanía